

**ARTICOLI DA ACQUISTARE NUOVO AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
INNOVATIVO PNSD**

| ARTICOLO | ATTIVITA' | DESTINATARI | AREE DISCIPLINARI COINVOLTE |
|---------------------------------|---|--|---|
| Monitor interattivo 75" | Lezioni collaborative nell'ambito del Laboratorio di Robotica Educativa, Storytelling, coding e approccio alla programmazione dei robot. | Alunni Scuola dell'Infanzia (5 anni), Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado. | Campi di esperienza, Lingua Italiana, L2, Matematica, Scienze, Tecnologia. |
| Tablet | Utilizzo delle app relative a Blue-bot, Photon Robot, Mbot, Sam Labs. Attività di ricerca, consultazione di contenuti in internet, realizzazione di validi contenuti digitali. | Scuola Infanzia, Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado. | Campi di esperienza, tutte le discipline della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado. |
| Carrello di ricarica per tablet | | | |
| Sam labs Classroom kit | Utilizzo dei kit Sam Labs , composto da blocchi elettronici wireless, accessori vari, pezzi Lego , cartoncini, materiale di cancelleria e l'applicazione Space Sam per realizzare progetti e avviare competenze STEAM. Le attività proposte ai gruppi di alunni a partire dalla classe IV saranno proposte, sviluppate e perfezionate con gli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado. | A partire dalla classe terza della Scuola Primaria, fino al termine della Secondaria di Primo Grado. | Matematica, Scienze, Tecnologia. |

| | | | |
|----------------------------------|---|--|---|
| Sam Labs Steam kit | Come sopra | A partire dalla classe terza della Scuola Primaria, fino al termine della Secondaria di Primo Grado. | Matematica, Scienze, Tecnologia. |
| Charging Station | Accessorio per caricare fino a 40 blocchetti Sam Labs. | | |
| Photon Robot | Storytelling, programmazione di percorsi specifici, programmazione e uso di sensori di prossimità e di segui linea. | Le 4 interfacce delle applicazioni ne permettono l'utilizzo dall'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia al primo anno di Scuola Secondaria di I grado. | Campi di esperienza, Lingua Italiana, L2, Matematica, Scienze, Tecnologia. |
| Photon Magic Dongle | Dispositivo USB per programmare Photon con Scratch e MakeCode. | A partire dalla classe quarta della Scuola Primaria, fino al termine della Secondaria di Primo Grado. | Lingua Italiana, L2, Matematica, Scienze, Tecnologia. |
| Mbot bluetooth | Utilizzo di Makeblock, primo approccio all'elettronica educativa, al mondo maker e alle materie STEAM. Programmazione di percorsi e uso di sensori di prossimità e segui linea. | A partire dalla classe quarta della Scuola Primaria, fino al termine della Secondaria di Primo Grado. | Matematica, Scienze, Tecnologia. |
| Blue-bot (Class pack 6 Blue-bot) | Coding, avvio al pensiero computazionale, prime costruzioni di algoritmi, storytelling, attività legate alle materie di studio: storia, scienze, | Alunni Scuola dell'Infanzia (a partire dai 4 anni) fino alla classe terza della Scuola Primaria. | Campi di esperienza, Lingua Italiana, L2, Matematica, Storia, Geografia, Scienze, Tecnologia. |

| | | | |
|--|---|--|-----------------------------------|
| | geografia. | | |
| Carrello mobile con vassoi grandi. | | | |
| Lego Mindstorms Ev 3 Versione Retail | Durante tutto il processo, mentre costruiscono il loro modello, gli allievi continuano ad imparare, grazie alla combinazione e all'applicazione di competenze disciplinari scientifiche, tecnologiche e matematiche che la piattaforma EV3 implica. Questo metodo di lavoro è stato studiato per aiutare gli studenti a sviluppare il pensiero creativo, il problem-solving, il lavoro di squadra e le abilità comunicative necessarie al successo, sia in ambito scolastico che nel mondo reale. | Alunni Scuola Secondaria di Primo Grado. | Ed. Tecnica, Matematica, Scienze. |
| Alimentatore EV3 | | | |
| Carrello Monitor 75" con installazione | Attività di laboratorio. | Alunni Scuola dell'Infanzia di Trino | Campi di esperienza |

